

IL GIOCO DELL'INCLUSIOCA

L'IDEA PROGETTUALE

“Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica e incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali”.

Partendo dall'art.31 della Convenzione ONU per i Diritti dell'Infanzia e dell'adolescenza, le funzioni strumentali per l'inclusione dell'I.C. “L. Da Vinci” di Tramutola (PZ), nelle persone del Prof. Gianpiero Benedetto e del Prof. Mauro Musto, in occasione della Giornata Mondiale sulla consapevolezza dell'autismo, hanno pensato di promuovere l'inclusione in modo ludico. Nello specifico l'idea è quella di far sperimentare e vivere agli alunni, un'esperienza emozionale intensa e senza barriere, mediante l'utilizzo di un gioco da tavola: il “gioco dell'InclusiOCA”. Giocando, casella dopo casella, i ragazzi diventano protagonisti in modo avvincente, senza trascurare la cura dell'altro, vivendo un'attività ludica intensa, con una finalità nobile dall'alto potere educativo. *Non lasciare indietro nessuno*, aiutando empaticamente chi si trova in difficoltà simbolicamente nel gioco, come nella vita.

A CHI È RIVOLTO IL GIOCO

Il gioco dell'inclusiOCA è stato immaginato per tutti gli alunni delle classi quarta e quinta della scuola primaria e della prima, seconda e terza classe della secondaria di primo grado.

COME FUNZIONA IL GIOCO

Il gioco è disponibile in formato A3. Dopo averlo stampato, si consiglia la plastificazione per renderlo maggiormente durevole. Si compone di 54 caselle dallo sfondo blu, proprio come il colore simbolo dell'autismo. Il numero di partecipanti varia da un minimo di 2 fino a un massimo di 6 persone (si consiglia di stampare più copie a seconda del numero di alunni della classe che giocheranno divisi in piccoli gruppi) e si gioca utilizzando un dado digitale (<https://www.dadi-online.it/>) (si consiglia l'utilizzo di 2 dadi). In allegato è presente anche un file con le regole del gioco e le indicazioni utili sulle azioni da compiere in corrispondenza dell'icona di riferimento. Per quanto riguarda le pedine, si consiglia l'utilizzo di oggetti scolastici personali di piccole dimensioni (es. una gomma, una moneta, un tappo di penna o qualsiasi oggetto che la fantasia può suggerire).

Infine è presente anche un file da stampare ed eventualmente plastificare con l'immagine di alcune coppe per i vincitori.

UN GIUDIZIO SUL GIOCO

Al termine dell'esperienza ludica, i docenti sono invitati a compilare un questionario accedendo al link seguente:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchPQS-OJdbD4wVRjZKD5Dxstw48bbkjFwz79gAPL8bZTbhuw/viewform?usp=sf_link

Il coinvolgimento dei docenti in questa fase è necessario per capire quanto e come il gioco abbia risposto agli obiettivi per i quali era stato progettato: promuovere l'inclusione scolastica in modo ludico.

Non resta che augurare a tutti gli alunni di divertirsi e di farlo nel modo più inclusivo possibile!